Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

Konami® is a trademark of Konami Industry Co. Ltd.

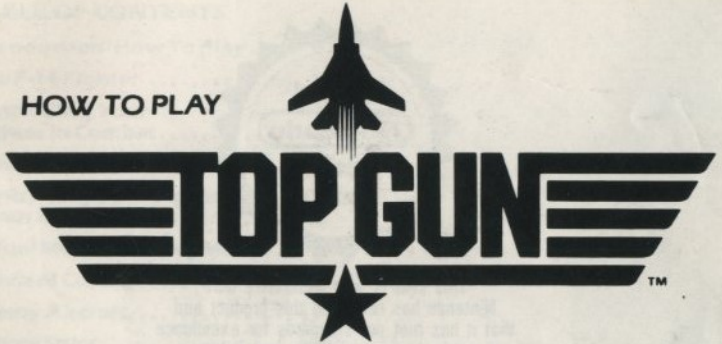
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.

Copyright © 1988 Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.
"TOP GUN" logo is a Trademark of Paramount Pictures Corporation.
Konami Industry Co. Ltd. Authorized User. Underlying Source Code © 1988 Konami.

Printed in Japan
STAMPATO IN GIAPPONE

NES-TG-UKV-1

HOW TO PLAY



KONAMI®

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

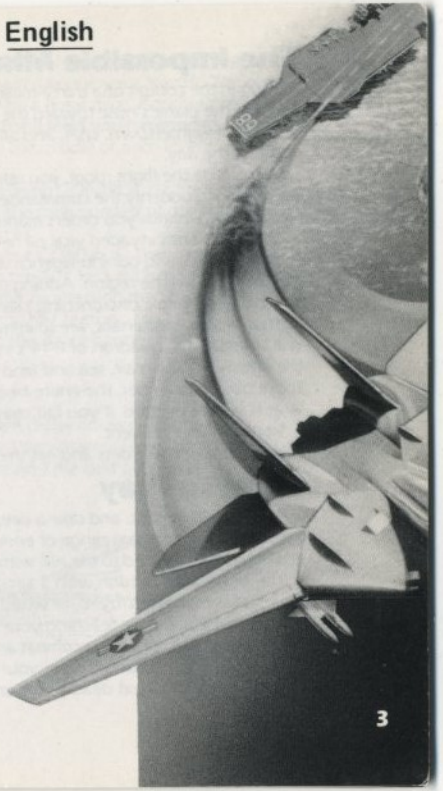
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You now own the authentic Konami home version of the "TOP GUN" video game, one of Konami's many original video hits. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

TABLE OF CONTENTS

Introduction/How To Play 4
The F-14 Fighter 5
Controlling Your Fighter in Combat 6
Game Screen 7
Controlling Your Fighter When Refueling/Landing 8
Refuel Mode/Landing Mode ... 9
Levels of Combat 10
Enemy Aircraft 11
Enemy Ships 12
Enemy Ground Forces 13
Taking Care of Your Game 14



The Impossible Mission?

Snug in the cockpit of a thirty-million dollar war machine, you ease the control stick forward and aim the plane's nose toward the center of the runway. The sun glows orange on the horizon of Fightertown, USA, and all appears peaceful as you complete your second training sortie of the day.

Back inside the flight room, you relax with a hot cup of java, content being the Navy's hottest fighter jock. Suddenly the commander bursts in and gives you a quick salute. His face appears ice cold as he hands you orders marked Top Secret. Breaking the seal, you read the news:

The enemy has invaded vital oil fields and is preparing to advance on our allies. It's navy is fully deployed, and our intelligence warns us they will soon commence an all-out attack on our task force in the region. Adding to the conflict, they have put into operation their latest space base, capable of launching killer satellites on a moments notice.

Your orders, Lieutenant, are to immediately join the carrier USS Enterprise. From there, you will command a squadron of F-14's into battle, with your primary mission being to knock-out the enemy's leading air, sea and land forces, and then to proceed forward, destroying the space base. Remember, the entire free world will be flying with you. If you succeed, World War III will be averted. If you fail, may God help us all. Good Luck.

Signed—Mr. President.

You crumple the orders and eat them. You know what you must do.

How To Play

Strap in, Lieutenant, and take a deep breath. You're about to be catapulted from the deck of a nuclear carrier, within range of enemy forces. And, once in the air, you'll take full control of an F-14 Fighter loaded to the hilt with missiles and cannons.

You begin your mission with 3 aircraft. The game—if you can call war a game—ends when your 3 planes are destroyed, or when you accomplish your mission by taking out the enemy's space base. But, before reaching your ultimate target, you'll confront 3 types of combat—air-to-air combat, air-to-sea combat and air-to-ground combat. After battling through each combat level, you must return to your carrier and nail a pin-point landing to refuel and reload before facing your next deadly challenge.

During the mission your F-14 Fighter can be wiped-out in the following manner. A direct hit by an enemy missile, or a volley of enemy cannon shots, will damage your aircraft. The only way to avoid the catastrophies caused by enemy fire is to be a great pilot. Another problem during these long-range attacks can be empty fuel tanks that'll send you tumbling toward Earth. But to avoid a fuel shortage, you can refuel once in the middle of each level except level 1. (See pages 8 & 9 for refueling instructions)

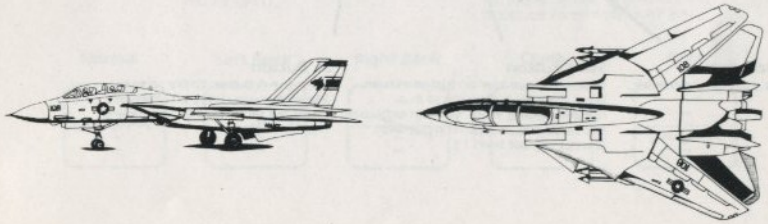
The "TOP GUN" video game is designed for a solo pilot using CONTROL (1). Your skill as a Naval aviator is determined at the end of your mission by the total number of points accumulated. Points are scored by knocking off enemy forces.

To fire-up your jet engines, press the START button on your CONTROL. Then, just before take-off, select your desired missiles. You can choose from the T-11 HOUND, the T-22 WOLF and the T-33 TIGER. To make your selection, move the curser by pressing the SELECT button. When you've locked onto the missile you want, press the START button.

Once armed, your fighter will automatically launch into the danger zone, and the fate of the free world will instantly rest on your shoulders.

The F-14 Fighter

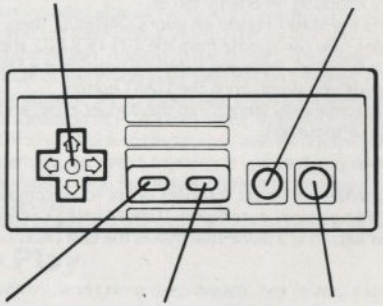
The F-14 Fighter is the Navy's premier jet fighter. It thrives on air-to-air combat and is considered one of the best dogfighting planes ever flown. With Mach II (+) capabilities and an array of heat-seeking missiles, this aircraft is a plane that makes the best pilots proud.



Controlling Your Fighter In Combat

Control Pad
Use the control pad to guide your fighter. It should become like an extension of your hand, because the slightest touch will send you soaring at an incredible speed in whatever direction you point.

B Button
Line up bogeys and then press B button to lock on. When your sights flash red on the target, press B button again. This launches one of your missiles.



Select Button
Not used during combat.

Start Button
When you run low on fuel or missiles, press the start button to call in a refueling plane. Note, you can only use this tactic one time per combat level. (except combat level 1.)

A Button
Press the A button to fire cannons. Remember, you have an unlimited supply of rounds, so let 'em have it.

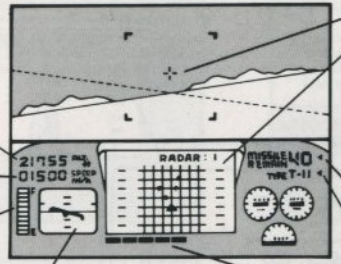
The Pilot's-Eye View

Cannon and Missile Sight
Use to line up and lock onto enemy bogeys.

Multi-function Monitor
The Multi-function Monitor is usually a radar screen, indicating the positions of the enemy. But it also indicates warnings, such as when a bogey is on your tail or when you're flying too low. When in the refueling mode, it indicates the position of the tanker plane's fuel line.

Altimeter
The Altimeter reflects your altitude.

Air Speed Indicator



Fuel Meter

Number of Missiles Remaining

Missile Type Indicator

Artificial Horizon
The Artificial Horizon indicates the various angles and directions you are flying.

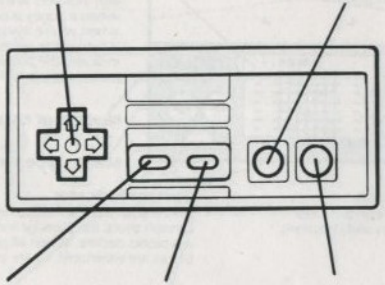
Damage Indicator
When your plane is hit by enemy cannon shots, the Damage Indicator's red blocks decline. When all of the blocks are eliminated, so are you.

Normal | Left Bank | Right Bank | Climb | Dive

Controlling Your Fighter When Refueling And Landing

Control Pad
Guide your aircraft with the control pad to line up with the tanker's fuel line. When landing, use it to maneuver your bird for a pin-point touch down on the carrier deck.

B Button
Press and hold down the B button to decrease your air speed. Release it when you have slowed to a speed you want to maintain.

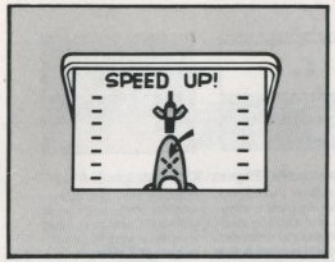


Select Button
Not used during refueling or landing mode.

Start Button
Not used during the landing mode. Used to start the refueling sequence.

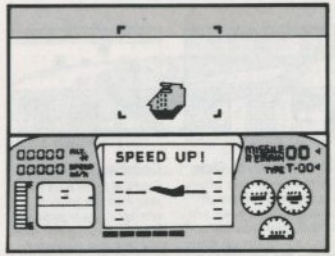
A Button
Press and hold down the A button to increase your air speed. Release it when you reach the speed you want to maintain.

Refueling Mode



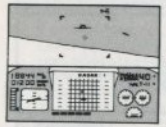
If you run low on fuel, warning messages will alert you to the predicament. When this occurs, be advised to press the START button, calling in a refueling tanker. After the tanker arrives and lowers its refueling boom, guide your aircraft, using the radar screen, into docking position. If the rendezvous is successful, you'll be refueled and ready to fight on. But again remember, only one refueling per combat level. (except level 1.)

Landing Mode

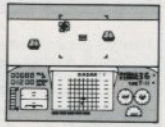


After you ace each of the four combat levels, you must return to your carrier and successfully land. If you make it, damage to your F-14 will be repaired, and you may even receive bonus points. But don't get too cocky! Because any good pilot will tell you that the most nerve racking part of this job is landing a jet fighter on the narrow deck of a Navy flat top. And if you fail, your plane is history. To succeed, your altimeter should read 200, and your air speed should be set at 288.

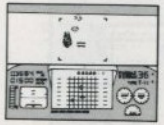
The Four Levels Of Combat



Combat Level One
Combat level one offers you your first taste of dogfighting. It's like an introduction to destruction or a warm-up stage before the heat of battle. But don't take it too lightly or you'll end up splashed at sea.



Combat Level Two
Combat level two leads you into the jaws of the enemy's naval prowess. Deadly destroyers, killer cruisers and shifty subs pose threats from below, while enemy planes launched from the carrier, Minsk, attack from above. So aim true, because unless you reach the Minsk and smash her to bits, you won't come close to accomplishing your mission.



Combat Level Three
Combat level three sends you soaring over enemy shores and into the soul of their ground defenses. You'll need serious poise to avoid guided missiles and nerves of steel to out-maneuver low altitude attack copters. But if you can blast through the main enemy fortress, you'll find yourself on the edge of glory.

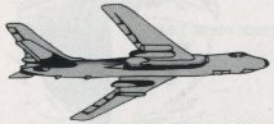
TOP SECRET

Combat Level Four
Nobody ever said glory was for those with weak stomachs, and in combat level four your guts will be tested like never before. The enemy will throw everything they've got at you in all or nothing defense of their pride and joy—the killer satellite space base, which is their means of conquering the heavens and eventually dominating the world.
This is your Waterloo. Spare nothing and return a hero.

Enemy Planes

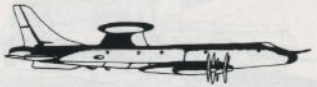
IL-76 Gargantuan Transport Plane

MI-24 Attack Copter

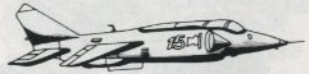


TU-13 Backfire Bomber

MG-25 Coyote Fighter



TU-126 Seek and Destroy Craft

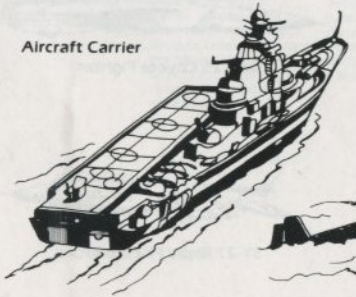


SY-27 Rapid Fire Jump Jet

Enemy Ships

Surface Warfare Destroyer

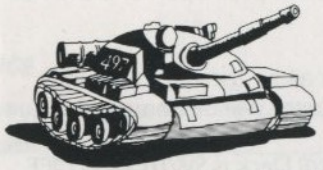
Main Battle Cruiser



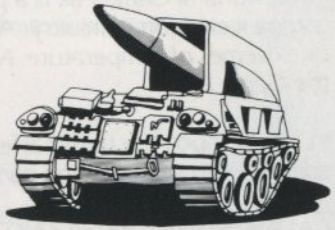
Aircraft Carrier

Attack Submarine

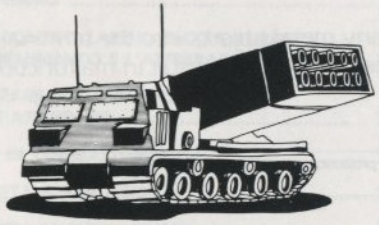
Enemy Ground Forces



MBT Main Battle Tank



SK-91 Mobile Cruise Missile Launcher



The Sage Fire Multiple Rocket System

All-Terrain Advance Troop Transport

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

"Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur."

Italiano

CONGRATULAZIONI!

Siete ora in possesso dell'autentica versione del video-gioco «TOP GUN», uno dei tanti originali successi della KONAMI.
Vi suggeriamo di leggere attentamente questo libretto di istruzioni prima di iniziare a giocare

INDICE

INTRODUZIONE/COME SI GIOCA 16

IL CACCIA F-14 17

COME CONTROLLARE IL CACCIA DURANTE IL COMBATTIMENTO 18

LO SCHERMO 19

COME CONTROLLARE IL CACCIA DURANTE IL RIFORNIMENTO E L'ATTERRAGGIO 20

COME FARE RIFORNIMENTO /COME ATTERRARE 21

LIVELLI DI COMBATTIMENTO 22

LA FLOTTA AEREA NEMICA 23

LA FLOTTA NAVALE NEMICA 24

LA FANTERIA NEMICA 25

PRECAUZIONI 26

UNA MISSIONE IMPOSSIBLE?

Rannicchiati nell'abitacolo di una macchina da guerra da 30.000.000 di dollari, sollevate la barra di comando e puntate l' aereo verso il centro della pista di atterraggio. Il sole tramonta all' orizzonte di Fightertown, USA, e tutto appare tranquillo mentre voi finite la vostra seconda uscita d' addestramento della giornata.

Ritornati nella sala dei piloti, vi rilassate con una piacevole tazza di java calda, soddisfatti di essere il soldato più attivo dell'esercito americano. Improvvisamente il comandante si precipita nella stanza e vi saluta di sfuggita. Il suo volto si raggela mentre vi consegna gli ordini timbrati TOP SECRET. Rompete il sigillo e leggete: Il nemico ha invaso degli importanti giacimenti di petrolio e si sta preparando per avanzare verso i nostri alleati. La flotta nemica é completamente spiegata e i nostri esperti sono sicuri che presto inizieranno un' offensiva generale nei confronti dei nostri gruppi d' assalto sparsi nella regione. In aggiunta al conflitto, il nemico ha attivato la sua ultima base spaziale capace di lanciare dei satelliti con pochi secondi di preavviso. Il vostro compito, Colonnello, é di raggiungere immediatamente la portaerei USS Enterprise. Prenderete poi il comando di una squadra di F-14 che condurrete in battaglia e il vostro obiettivo principale é di abbattere le forze aeree, navali e terrestri del nemico, e poi distruggere la base spaziale. Ricordate: il mondo intero volerà con voi. Se ci riuscite, la Terza Guerra Mondiale sarà evitata, se fallite, speriamo che Dio ci aiuti. Buona fortuna!

Firmato - Il Presidente.

A questo punto accartocciate gli ordini e li ingoiate. Sapete cosa dovete fare.

COME SI GIOCA

Allacciate la cintura, Colonnello, e respirate profondamente. State per essere catapultati dalla piattaforma di una portaerei nucleare in direzione delle forze nemiche. E una volta in aria avrete il pieno controllo di un caccia F-14 totalmente caricato di missili e cannoni. Iniziate la vostra missione con 3 aerei. Il gioco, se si puo chiamare la guerra un gioco, finisce quando i 3 aereoplani sono stati distrutti o quando voi sarete riusciti a portare a termine la vostra missione distruggendo la base spaziale nemica. Ma prima di raggiungere l' obiettivo finale dovrete affrontare 3 tipi di combattimento: il combattimento aereo, quello aereo-marino, e quello aereo-terrestre. Dopo ognuno di questi combattimenti dovete ritornare alla portaerei e impegnarvi in un atterraggio piuttosto preciso per poter fare rifornimento di carburante e di armi prima di affrontare la prossima sfida mortale.

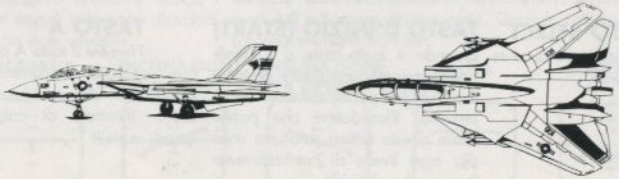
Durante la missione il vostro caccia F-14 può essere messo fuori combattimento nei seguenti modi: l'aereo puo essere danneggiato se viene colpito direttamente da un missile nemico o da una raffica di un cannone nemico. Il solo modo per evitare la catastrofe é essere un bravo pilota. Inoltre, se durante queste lunghe fasi di attacco finisce il carburante, l'aereo precipiterà. Per evitare di restare a secco potete fare rifornimento a metà di ogni livello, tranne che al livello 1 (Guarda a pagg. 20 e 21 per le istruzioni per il rifornimento).

Il video-gioco «TOP GUN» é progettato per un solo pilota usando i comandi (CONTROL) (1). Le vostre capacità saranno misurate, alla fine della missione, dal totale di punti accumulati. I punti si ottengono distruggendo le forze nemiche. Per azionare i motori del vostro aereo, usate il tasto di inizio (START) sui vostri comandi (CONTROL). Poi, prima di decollare, selezionate il missile desiderato. Potete scegliere tra il BRACCO T-11, il LUPO T-22 e il TIGRE T-35 muovendo il cursore azionabile col tasto SELECT. Quando avete il missile prescelto, premete il tasto d'inizio(START). Una volta armato il caccia verrà lanciato automaticamente nellazona pericolosa e il destino del mondo sarà nelle vostre mani.

IL CACCIA F-14

Il caccia F-14 é il più importante aereo caccia della marina militare.

E' eccellente nello scontro aereo ed é considerato uno dei migliori aerei da combattimento mai esistiti. E' in grado di raggiungere una velocità Mach II (+) ed é fornito di una schiera di missili ad alta ricerca. Per questi motivi é l'orgoglio dei migliori piloti.



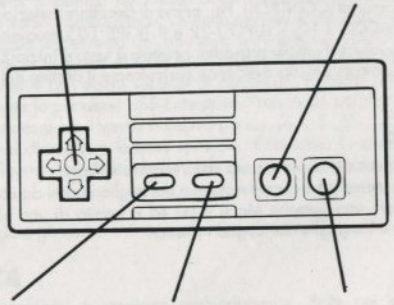
COME CONTROLLARE IL CACCIA DURANTE IL COMBATTIMENTO

TASTO DIREZIONALE

Usate il tasto direzionale per pilotare il caccia. Dovrebbe diventare come un prolungamento della vostra mano in quanto anche la minima pressione vi farà volare ad una velocità incredibile in qualsisi direzione vogliate.

TASTO B

Allineate i vostri bersagli e premete il tasto B per bloccarli. Quando i mirini lampeggiano sul bersaglio premete di nuovo il tasto B. Partirà così uno dei vostri missili.



TASTO SELECT

Non utilizzare durante il combattimento.

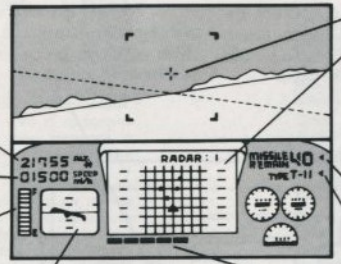
TASTO D'INIZIO (START)

Quando il carburante o i missili cominciano a scarseggiare, premete il tasto START per chiamare un aereo cisterna. Ricordatevi che potete usare questa tattica solo una volta per ogni livello di combattimento (tranne che al livello 1)

TASTO A

Premete il tasto A per fare sparare i cannoni. Ricordatevi che avete una scorta illimitata di colpi, quindi usateli!

LA VISUALE DEL PILOTA



ALTIMETRO

L'altimetro indica a quale altezza vola il vostro aereo.

INDICATORE VELOCITA'DI VOLO

MISURATORE DI CARBURANTE

SEGNALATORE DEL TIPO DI MISSILE

MONITOR MULTI-USO

Il monitor é di solito uno schermo radar che indica la posizione del nemico. Ma questo vi avverte anche quando p.es. un missile vi sta per raggiungere oppure quando state volando troppo bassi. Durante il rifornimento indica la posizione degli aerei cisterna.

NUMERO DEI RIMANENTI MISSILI

MIRINO PER I MISSILI E I CANNONI

Usato per puntare e bloccare bersagli.

ORIZZONTE ARTIFICIALE

L'orizzonte artificiale indica i vari angoli e le varie direzioni in cui state volando.

SEGNALATORE DI DANNI

Quando l'aereo é colpito da un cannone nemico i tasselli rossi dell'indicatore diminuiscono. Quando tutti tasselli scompaiono siete eliminati.

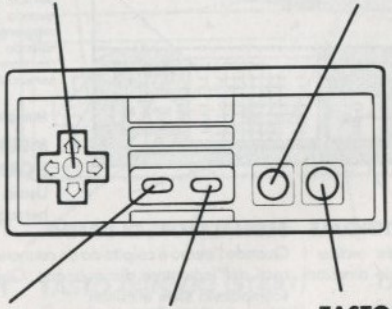
COME CONTROLLARE IL CACCIA DURANTE IL RIFORNIMENTO E L'ATTERRAGGIO

TASTO DIREZIONALE

Guidate l'aereo con il tasto direzionale per allinearlo con gli aerei cisterna. Quando dovete atterrare usatelo per permettere che il vostro gioiello si posi perfettamente sulla pista di atterragio.

TASTO B

Premere e tenere sohiacciato il tasto B per diminuire la velocità. Lasciatelo quando avete raggiunto una minore velocità e volete mantenerla.



TASTO SELECT

Non usare durante il rifornimento o l'atterraggio.

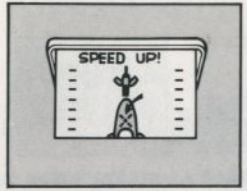
TASTO DI PARTENZA (START)

Non usare durante l'atterraggio. Usare per iniziare a fase di rifornimento.

TASTO A

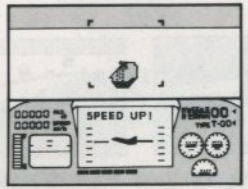
Premere e tenere schiacciato il tasto A per aumentare la vostra velocità. Lasciatelo quando avete raggiunto la velocità di volo desiderata e volete mantenerla.

RIFORNIMENTO



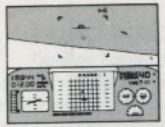
Quando siete a corto di carburante siete avvisati da alcuni messaggi. In questo caso vi consigliamo di premere il tasto A (START) per chiamare un aereo cisterna. Dopo che l'aereo cisterna ha fatto uscire la botte, pilotate il velivolo, usando il radar, in posizione di salita. Se riuscite a prendere la botte, potete fare rifornimento e continuare a combattere. Ma ricordate vi sempre che si puo fare rifornimento solo una volta per ogni livello di combattimento (tranne al livello 1).

ATTERRAGGIO



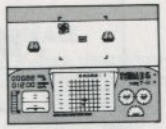
Dopo essere usciti vittoriosi da ognuno dei 4 livelli di combattimento, dove te tornare alla portaerei e fare un atterraggio perfetto. Se ci riuscite, i danni del vostro F-14 saranno riparati e potrete anche ricevere un BONUS. Ma non siate troppo temerari! Ogni buon pilota vi può dire che la porte più angosciante di questo lavoro é proprio riuscire ad atterrare col caccia lungola stretta piattaforma di una portaerei della marina. E se fallite il vostro aereo saràsolo un belricordo. Per riuscircil'altimetro dovrebbe indicare 200 e la velocità di volo dovrebbe essere 288.

14 LIVELLI DI COMBATTIMENTO



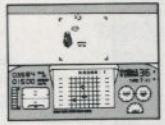
PRIMO LIVELLO DI COMBATTIMENTO

Il primo livello di combattimento vi offre un assaggio dello scontro aereo E' come un' introduzione alla distruzione o una fase di riscaldomento prima dell'ardente battaglia. Ma non prendetela con leggerezza o finirete col precipitare in mare.



SECONDO LIVELLO DI COMBATTIMENTO

Il secondo livello di combattimento vi farà cadere nelle grinfie della prodezza navale nemica. Mortali cacciatorpedinieri, incrociatori e sottomarini vi minacceranno dal basso mentre gli aerei nemici, lanciati dalla portaerei Minsk, vi attaccheranno dall'alto. Quindi prendete bene la miraperché, se non colpite e distruggete la Minsk, non avete alcuna probabilità di portare a termine la missione.



TERZO LIVELLO DI COMBATTIMENTO

Il terzo livello di combattimento vi manda a volare sopra le spiaggie nemiche e nel profondo delle loro difese terrestri. Dovrete avere veramente sangue freddo per evitare i missili comandati e nervi di ferro per mettere fuori combattimento gli elicotteri d'attacco a bassa quota Ma se riuscite a fare esplodere lapiù importante fortezza nemica, vi troverete sicuramente alla soglia della gloria.

QUARTO LIVELLO DI COMBATTIMENTO

Ne ssuno hamai detto che la gloria é per i deboli e nel quarto livello di combattimento sarete messi alla prova come mai prima d'ora. Il nemico farà tutto il possibile per difendere fino all'ultimo il gioiello di cui é tanto or goglioso il satellite-base spaziale che é il mezzo per conquistare i cieli e poi dominare il mondo intero. Questa é la tua battaglia di Waterlool lotta fino alla fine e ritorna da eroe.

AEREI NEMICI

AEREO PASSEGGERI IL-76 GARGANTUAN

ELICOTTERO D'ATTACCO MI-24

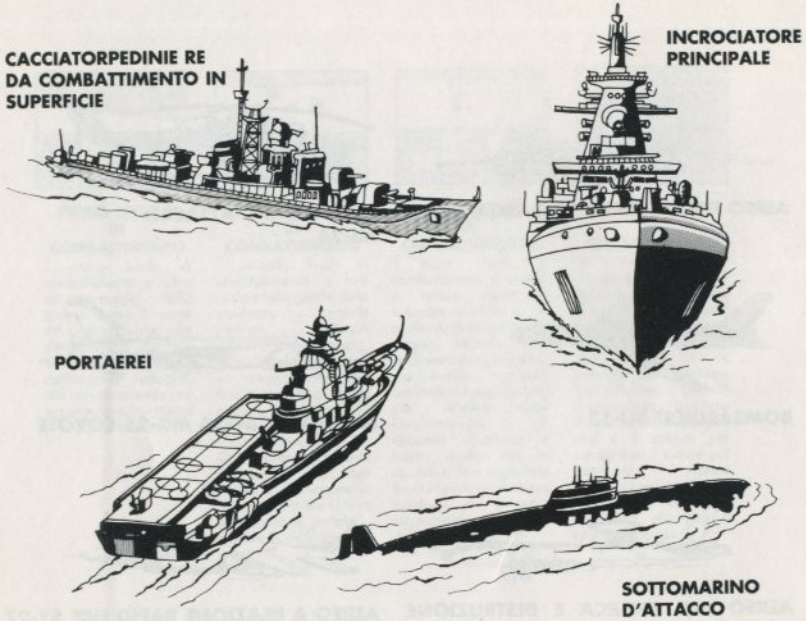
BOMBARDIERE TU-13

BACK-FIRE CACCIA MG-25 COYOTE

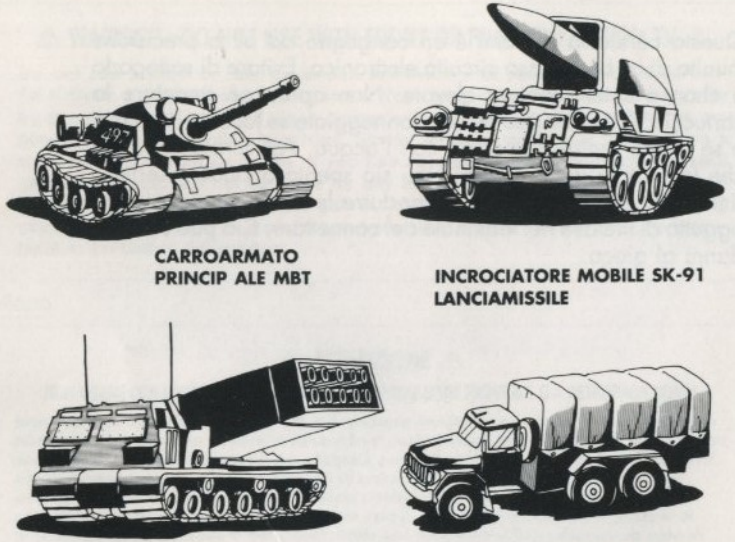
AEREO PER RICERCA E DISTRUZIONE TU-126

AEREO A REAZIONE RAPID FIRE SY-27

NAVI NEMICHE



FORZE NEMICHE A TERRA



PRECAUZIONI

Questa cartuccia Konami é un congegno ad alt a precisione munito di un complesso circuito elettronico. Evitare di sottoporlo a choc o a temperature elevate. Non aprire né smontare la cartuccia. Il circuito può essere danneggiato se toccate i morsetti o se li fate venire a contatto con l'acqua. Assicuratevi sempre che la scatola dei comandi NES sia spenta quando inserite o rimuovete la cartuccia. Non introdurre le dita o qualsiasi altro oggetto di metallo nel terminale del connettore, Ciò può causare danni al gioco.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Italiano

⚠ ATTENZIONE ⚠

NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVO A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non usare un apparecchio televisivo a proiezione frontale o a retroproiezione con il tuo Nintendo Entertainment System (NES) o con i giochi studiati per il NES. Video giochi con scene o schemi statici possono danneggiare permanentemente uno schermo televisivo. Interrompendo un gioco per un periodo di tempo prolungato e ponendolo in pausa potresti causare un danno simile. Nintendo declina qualsiasi responsabilità per danni causati da quanto sopra descritto in quanto tale problema non é collegato a difetti di produzione della Consolle o dei giochi. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo stesso danno a un apparecchio di proiezione televisiva. Per ulteriori dettagli rivolgiti al tuo negozio di fiducia.

01226